



## Grande Gioco Seconda Settimana Scuola secondaria

**Titolo:** Bulli e studiosi

**Difficoltà di preparazione:** 

**Durata:** 20 minuti a manche

### Ambientazione

Che dura a volte imparare, ma nell'isola di Didàskos grazie ai Saggi e con un po' di impegno imparerete ad apprendere qualsiasi cosa. Cattura la conoscenza dei Saggi e attenti ai Bulli, solo così troverete il testo misterioso.

**Giocatori:** 2 o più squadre

### Animatori coinvolti

Almeno un arbitro per squadra più gli animatori che fanno i saggi nel cerchio interno della Scuola.

### Materiale

Nastro jolly (segnaletico, bianco e rosso), una piccola palla, tanti scalpi quanti sono i giocatori, cartelloni e pennarelli per ogni squadra, bigliettini di carta con varie copie di alcune parole di un test.

### Preparazione

Predisporre un campo rettangolare con una base centrale fatta di due ampi cerchi concentrici (ALLEGATO Grande Gioco Seconda settimana, Scuola Secondaria), agli angoli del campo organizzare tante basi quante squadre che giocano. Servono molti bigliettini che uniti in sequenza formino un testo più o meno lungo (la frase può essere tratta da libri importanti ma poco conosciuti). Sommando tutti i bigliettini devono potersi creare diverse copie del testo intero.

In ogni base vanno posti un cartellone e un pennarello.

Infine, vanno preparati scalpi per tutti e una palla.

### Svolgimento

All'inizio del gioco tutte le squadre sono nelle relative basi.

Nel cerchio più interno della base centrale sono presenti gli animatori che impersonano i Saggi e che hanno il compito di distribuire la conoscenza (rappresentata da un bigliettino da consegnare a tutti coloro che riusciranno ad entrare nel cerchio esterno della base centrale).

Le squadre dividono i propri giocatori in due ruoli: Bulli e Studiosi.



oragiovane

EDIZIONI  
oragiovane.Store  
oragiovane.FORMAZIONE  
oragiovane.

Entrambe le tipologie di giocatori hanno lo scalpo.

Gli Studiosi hanno il compito di andare nella base centrale per farsi consegnare un bigliettino e riportarlo nella propria base dove servirà per ricostruire sul cartellone tutto il testo originale. Anche la ricomposizione del testo sul cartellone è compito degli Studiosi (NB: il testo va trascritto).

I Bulli hanno il ruolo di ostacolare le squadre avversarie, ovvero di intercettare gli studiosi delle squadre avversarie per rubare bigliettini e portarli nella propria base. Lo possono fare sfidandoli a scalpo e facendosi dare i bigliettini in caso di vittoria. Se però un Bullo perde a scalpo contro uno Studioso deve rimanere immobile sul campo. Potrà essere liberato solamente se viene colpito dal "Pallino dello studio", rappresentato da una palla che va richiesta (e restituita) alla base centrale e che possono lanciare gli Studiosi ma solo dalla base centrale.

Il Bullo così liberato si trasforma in uno Studioso e tale rimane fino alla fine della partita.

Gli Studiosi possono scambiare bigliettini con gli Studiosi di altre squadre.

Vince il gioco la squadra che per prima riesce a trascrivere sul cartellone il testo e a dimostrare di essere in possesso di tutti i bigliettini che servono per comporlo.

## Regole

- Solo gli Studiosi possono ricevere la conoscenza dai Saggi.
- Nella base centrale, i Bulli non possono entrare.
- Lo scalpo si può sfilare solo dopo aver lanciato la sfida all'avversario, riuscendo a toccarlo.
- Gli Studiosi non possono sfidare né Bulli né Studiosi.
- Un Bullo che perde a scalpo contro uno Studioso torna in base per 1 minuto e poi diventa Studioso fino alla fine della manche.
- Vince la squadra che per prima riesce a incollare sul cartellone tutti i bigliettini che compongono il testo originario.